

УДК 070: 316.774:004.7]-053.2

Цецевич О. О.,

магістр, Інститут журналістики, Київський національний університет імені Тараса Шевченка, м. Київ, Україна

### **ДИГІТАЛІЗАЦІЯ ДИТЯЧИХ МЕДІА: ПОЗИТИВНІ І НЕГАТИВНІ АСПЕКТИ ПРОБЛЕМИ**

*У статті проаналізовано відмінність дитячої аудиторії від дорослої, що зумовлює особливості впливу електронних медіа на несформований організм дитини. Розглянуто праці науковців на тему взаємодії медіа та дітей, диференційовано позитивні та негативні аспекти впливу дигіталізації медіа на дітей, наведено думки науковців стосовно основних проблем взаємодії дітей і медіа, проаналізовано й описано основні поради експертів щодо того, як запобігти негативним наслідкам впливу медіа на дітей. Визначено способи використання можливостей дигіталізації для навчання та кращого засвоєння матеріалу дитиною. Запропоновано методи запобігання доступу дітей до шкідливого та неетичного контенту в мережі інтернет. Наведено позитивні та негативні приклади застосування дигіталізації для дитячого медійного продукту, оцифровування різних форматів інформації та створення нових форм медіаресурсів.*

*Ключові слова:* дигіталізація, дитяча аудиторія, електронні медіа, інтернет, гаджет.

**Tsetsevych O.,**

master's degree Institute of Journalism Taras Shevchenko University of Kyiv, Kyiv, Ukraine

### **DIGITALIZING CHILDREN'S MEDIA: POSITIVE AND NEGATIVE ASPECTS OF THE PROBLEM**

*The present article deals with the analysis of difference between children's and adult's audience, that leads to peculiarities of electronic media's influence on unformed child's organism. Works of scientists related with a topic of interaction between children and the media were reviewed. Positive and negative aspects of media impact on children were highlighted. A mention should be made of scientist's thinks about the main problems of interaction between children and the media and advices how to prevent negative consequences of media impact on children.*

*It is specially noted the ways of using the opportunities of the digitization for education and for better assimilation of educational material. The methods of barring child's access to harmful and unethical content. The article is supplemented of positive and negative examples of the use of digitalization for the children's media product, digitization of different information formats and creation of new forms of media resources.*

*Key words:* digitalization, children's audience, electronic media, internet, gadget.

**Постановка проблеми.** Актуальність теми зумовлена швидким розвитком цифрових технологій, які дедалі глибше вкорінюються в життя суспільства. Процес дигіталізації має позитивні та негативні аспекти впливу на життєдіяльність дорослої аудиторії. Це питання потребує детального дослідження й щодо дитячої аудиторії.

**Останні дослідження та публікації.** Питанню взаємодії дітей з цифровими засобами масової комунікації присвячено низку статей. Так, Т. А. Євтухова [8] досліджувала формування особистості дитини у сучасному медіапросторі; Дженіфер Врінд [4] в аспекті досліджень сну аналізувала вплив гаджетів на дитячий сон і відповідно на їхню поведінку; А. Ю. Дроздов [13] вивчав негативний вплив телебачення на дітей, який викликає агресію; Г. С. Пархомчук аналізувала безпосередній вплив телебачення на дітей; Н. А. Матвєєва [11] вивчала вплив медіа на дітей та шляхи протидії йому.

**Мета статті** — виокремити позитивні й негативні аспекти впливу дигіталізації медіа на дітей, розглянути конкретні медіаресурси й електронні додатки, створені для уникнення негативних наслідків взаємодії дітей з медіа.

Для окреслення загальної проблематики було використано методи аналізу джерел та узагальнення. Описовий метод був застосований для аналізу конкретних прикладів, аналіз і синтез — під час опрацювання поглядів науковців та виокремлення суті проблеми. Також застосовувався метод індукції для визначення загальної ситуації через конкретні дослідження.

**Виклад матеріалу дослідження.** Швидкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій спричинив революційні зміни в медіапросторі. Оцифрування текстової, аудіо- та відеоінформації призвело до змін у ритмі життя, поведінці та ціннісних орієнтирах людей. Переведення інформації в цифровий формат, що зумовило такий стрімкий розвиток технологізації, називається дигіталізацією.

Дигіталізація — це використання цифрових методів вироблення, зберігання та відтворення інформації, що є найбільш властивою ознакою для сучасних українських медіа різного рівня. Дигіталізація створює умови для конвертації інформації між різноманітними комунікаційними засобами; інтенсивно використовуються супутники для безпосередньої передачі даних, які вільно циркулюють глобальними мережами, перетинаючи кордони й долаючи національну монополію на інформацію [1].

На дітей як на несформовані особистості електронні засоби комунікації впливають значно сильніше. На незміцнілий організм діє випромінювання екрану, миготіння яскравих плям, часта зміна зображень. Усе це негативно позначається на роботі нервової системи та організму зору, на роботу серця і мозку, на концентрацію уваги.

Офтальмологи стверджують, що до восьми років відбувається повне формування кришталика ока, і до цього віку дитині протипоказано дивитися на екран телевізора. Під час перегляду телевізійних програм очі людини здійснюють невідчутні стрибки, так звані саккади. Нормою прийнято вважати частоту таких рухів від 2 до 5 на секунду. Число саккад при впливі на очі людини телевізора різко знижується [2].

Рання взаємодія з цифровими медіа впливає не тільки на фізичний, але й на мовленнєвий та психічний розвиток дитини. Згідно з дослідженнями англійського логопеда Саллі Уорд, якщо батьки замінюють живе спілкування телевізором, то 20 % дітей до 9 місяців уповільнюються в розвитку. Якщо вони і надалі дивляться телевізор, то до 3 років відстають у розвитку від своїх однолітків на цілий рік. Дослідження психологів засвідчили, що в наш час 25 % дітей у віці 4 років мають порушення мовленнєвого розвитку. Для порівняння: в середині 70-х рр. XX ст. мовленнєві порушення розглядалися лише в 4 % дітей того ж віку [3].

У 2013 р. Дженіфер Врінд з відділу психології Університету Далхаузі в Канаді довела, що засоби масової комунікації також погіршують сон дитини. Як наслідок, порушення сну спричиняє розсіяність уваги, знижує працездатність дитини, уповільнює процес мислення та сприйняття інформації. Дослідниця також зауважила, що батькам слід забрати з дитячої кімнати телевізор, комп'ютер, відеоігри, інакше ця зона асоціюватиметься з розвагами. Відповідно, вночі дітям важко налаштуватися на сон, оскільки в їхньому мозку на рівні підсвідомості закладено, що в цій кімнаті треба гратися і бути бадьорими. Якщо

дитина грає в жорстокі ігри, то кімната буде сприйматися як місце небезпеки, де постійно треба бути напеготові; дитина прислухатиметься до кожного звуку, буде напруженою.

Багато підлітків сплять зі своїми телефонами, прокидаючись від кожного звукового сигналу. Це теж знижує якість сну, а регулярне засинання зі смартфоном може призвести до хронічного недосипання. Воно позначиться на фізичному та психічному здоров'ї, уповільнить когнітивні функції організму, погіршить пам'ять і настрій. Під час сну мозок переглядає, систематизує та фільтрує інформацію, отриману за день. Мозку дітей, які довго дивляться телевізор і грають у відеоігри, доводиться переробляти інформацію з реального та віртуального світу, тому вони програють у продуктивності праці [4].

Перегляд телевізора погіршує поведінку дітей через порушений режим їхнього дня і нестачу сну. Дитині необхідний міцний і достатній за тривалістю сон, під час якого відновлюється працездатність нервових клітин мозку. Якщо дитина відпочине, у неї буде хороший настрій, вона буде активна та працездатна, в іншому ж випадку вона буде вередлива, млява чи, навпаки, перезбуджена.

Ще одна проблема, пов'язана з дигіталізацією, — вибудовування ціннісних орієнтирів на основі інформації з мережі. Мається на увазі доступ дитини до контенту будь-якого змісту, навіть до категорії «18+». Найбільші компанії на ринку пошукових систем знайшли вирішення цієї проблеми. Наприклад, Google запропонував веб-фільтр Adult Blocker — програму, що встановлює вікові обмеження на доступ до сайтів, а також своєрідний порадики для батьків, як привчати дітей до безпеки в мережі. Розробники створили новий сервіс Family Link, який допоможе батькам контролювати смартфон дитини через обліковий запис Google: ставити обмеження на пошук і на завантаження додатків, відслідковувати місцезнаходження дитини.

Сервіс YouTube створив окремиий додаток для дітей. Він також зручний для батьків. Нову версію YouTube Kids можна завантажити на девайс з App Store та Google Play. Суть додатка полягає в тому, що контент розрахований на вікову аудиторію 3–4 років, він прискількиво добирається, тому відео непристойного змісту точно не потраплять на очі дитині. На ресурсі Media Sapiens зазначено: «Новий додаток пропонує функцію батьківського контролю. Для цього існує випадковий код блокування програми, який змінюється щоразу, коли дорослий клікає на відповідну іконку. Додаток показує код та озвучує цифри. Це означає,

що YouTube Kids розрахований на тих, хто ще не навчився читати і не знає цифр. Окрім цього, батьківський контроль передбачає наявність вбудованого таймера: якщо час вийшов, припиняється демонстрація, додивитися його можна буде лише наступного дня або ж коли батьки збільшать ліміт часу. За замовчуванням у програмі встановлено 30 хвилин перегляду, збільшити можна до 120» [5].

Є також багато програм, які дозволяють батькам контролювати кількість часу, проведеного за комп'ютером. Серед них найвідоміші ChildWebGuardianPro, KidsControl 1.6 і TimeBoss. З ними можна налаштувати фільтри на небажаний контент і виділити певну кількість часу, який дитина проводитиме за комп'ютером. Є також і вітчизняний відповідник — Teentor, однак він платний, на відміну від перерахованих вище [6].

Дедалі більше завойовують дитячу аудиторію відеоблоги. Наприклад, 2016 р. найбагатшими російськомовними блогерами стали брат і сестра з Одеси: трирічна Катя і п'ятирічний Макс. На двох за місяць вони заробляють близько ста тисяч доларів. Усе почалося з того, що тато створив канал на YouTube, де викладав відео з життя своїх дітей. Потім він розділив його на два канали: Міс Кеті та Містера Макса. На цих відео діти розпаковують нові іграшки, граються з ними, батьки їм влаштовують казкові дні народження. Дітям дуже подобаються ці відео, вони змушують батьків вмикати Міс Кеті, а потім вимагають іграшки, які купували Каті та Максиму. Ці канали здебільшого дивляться діти з трьох до десяти років.

Популярність цього каналу полягає в тому, що на екрані комп'ютера чи планшета втілюється дитяча мрія. Секрет популярності — у тонкому розрахунку батьків. Перед зйомками вони обдумують культурну програму та закупають реквізит. Діти-актори не роблять нічого особливого: граються і веселяться, як зазвичай. «Сучасна молодь включається в цю гру і слідує за життям інших замість того, щоб жити своїм, це реалії теперішньої культури. Підростає покоління сидить у соцмережах і дивиться ролики, які затягують. Батькам варто берегти дітей від такого «вірусного» відео, особливо підлітків», — каже психолог Микола Вадимов. Отже, батьки знайшли спосіб креативно заробляти на своїх дітях, приносячи їм радість, а іншим батькам — клопоти: маленькі глядачі вимагають від батьків купити іграшку, з якою потім навіть не гратимуться. Так різноманітні блогери вирощують ідеальне суспільство споживання.

Однак сучасні технології не лише приносять шкоду, вони дають багато можливостей для розвитку дитини. Наприклад, у грудні 2016 року в Україні запустили проект Learning.ua, спрямований на освіту дітей. На сайті пропонуються ігри, тести й завдання з математики, української мови та читання для різних вікових категорій: від рівня «Малюк» (3–4 роки) до рівня «Одинадцятий клас» (16–17 років). Сайт поступово заповнюється контентом, поки там лише завдання до першого класу [7].

Створення всесвітньої мережі інтернет якісно змінює процес виховання та навчання, тому що забезпечує найширші можливості швидкого переходу в різні сфери пізнання, на різні рівні опанування понять, причому в індивідуальному темпі, найбільш прийнятному для кожного учня.

Нові педагогічні технології в сучасній освіті немислимі без широкого застосування комп'ютерних технологій, у яких закладено високий інноваційний потенціал. Їх використання дозволяє реалізувати одну з найбільш яскраво виражених тенденцій сьогодення — інтеграцію в галузі освіти і забезпечення виходу шкільної освіти в єдиний світовий освітянський простір [8].

Інтернет та нові технології надають багато різних додаткових можливостей, діти витрачають менше на пошуки інформації для підготовки домашніх завдань, рефератів і доповідей. Інтернет дозволяє використовувати іноземні джерела, що відкриває необмежені можливості для самоосвіти.

О. Дронова вважає, що новітні технології можуть значно полегшити роботу вчителям і сприяти кращому засвоєнню інформації. Важливе значення має використання телебачення, яке занурює учня у віртуальну реальність. Програмний продукт телебачення має бути нерозривно пов'язаний з освітньою програмою, побудований на її основі, розширювати і доповнювати її.

У сучасних соціокультурних умовах для педагогів та батьків є помилково не визнавати факту могутнього й суперечливого впливу медіапростору на зростаючу особистість. При цьому важливим є формування у дитини образу «Я у медіасвіті» як стійкого культурно-особистісного новоутворення, яке поступово вестиме її до незалежності, вільного свідомого та активного вибору медіаресурсу, потрібного для саморозвитку, імунітету (критично-гумористичного ставлення) до низькопробної продукції масової культури.

Упродовж вивчення особливостей ставлення дітей дошкільного віку до медіа О. Дронова відзначила, що в цьому віці превалює і є дуже активним пізнавальний чинник. Дошкільний вік має свої переваги: емоційність, пластичність сприймання, здатність надзвичайно інтенсивно засвоювати та переробляти інформацію [9]. Дитина 5–6 років прагне все побачити, почути, відтворити доступними засобами.

Внесок у поєднання навчання та інформаційних технологій здійснила й компанія Microsoft. Вона випустила навчальну версію популярної гри Minecraft Education Edition, за допомогою якої учні можуть грати безпосередньо на уроці разом із вчителем. У новій навчальній версії додано можливість писати замітки з фото й коментарями. Гру випробували на учнях Каліфорнії: у віртуальній реальності середньовічного Бірмінгема кожен учасник грав за місцевого жителя, вчитель допомагав краще відтворити умови побуту, створював різні перешкоди, наприклад, напускав епідемію чуми на місто. Така практика ще не прижилася в школах, проте в неї є хороші перспективи. Однак із погляду охорони здоров'я така гра відбирає у дітей можливість відпочити на уроках від випромінювання гаджетів.

На ресурсі Media Sapiens є матеріал про те, що комп'ютерні ігри важливі й корисні для розвитку дітей. Автор опирається на результати тестування, яке проводилося серед австралійських підлітків за системою PISA (Program for International Student Assessment). Воно засвідчило, що учні, які щодня грають у відеоігри, краще розуміються на математиці та природничих науках. Але ті, у кого є сторінки в соціальних мережах, отримували менше балів із математики, ніж їхні однолітки, які не користуються соціальними мережами. «Учні, що постійно сидять у соціальних мережах, звичайно, втрачають час, який могли б використати для навчання. Але з іншого боку, це показує, що вони жертвують математикою та іншими науками заради соціалізації», — сказав Альберто Посс з Університету Мельбурна [10].

Інтернет і соціальні мережі допомагають соціалізуватися дітям із обмеженими можливостями, яким не вистачає спілкування з однолітками. Нові технології допомагають таким дітям проявляти себе в соціумі та навчатися без фізичного дискомфорту. Можливість спілкування в соціальних мережах допомагає дітям із обмеженими можливостями позбутися відчуття самотності, депресивного стану.

**Висновки.** Хоча науковці акцентують увагу на негативному впливі дигіталізації медіа на дітей, особливу увагу приділяючи шкоді від



використання гаджетів у ранньому віці для фізичного й психічного здоров'я (погіршення якості зору та сну, негативно впливають на функціонування нервової системи тощо), вона також має низку позитивних моментів для майбутнього покоління. Водночас необмежений доступ до шкідливого контенту негативно позначається на формуванні ціннісних орієнтирів у дітей. Однак найвпливовіші компанії, представлені на ринку, шукають шляхи вирішення проблеми і пропонують програми й мобільні додатки для обмеження доступу дітей до інформації, призначеної для старшої вікової категорії.

Завдяки дигіталізації споживачі отримали доступ до інформації через різні засоби комунікації попри кордони та заборони. Серед позитивних аспектів й використання нових технологій для навчання: інтерактивні можливості медіа та доступність інформації, цікаві форми викладу нової інформації під час уроків тощо. Дигіталізація також пропонує нові можливості для навчання, розвитку та соціалізації дітей з обмеженими можливостями. Такі ресурси вже активно використовуються за кордоном, в Україні ж вони тільки на шляху впровадження.

У США науковці працюють над дослідженням впливу медіа на дітей, скануючи їхній мозок за допомогою різного новітнього обладнання і відмічаючи, у якій частині кори відбулося збудження під час перегляду того чи іншого контенту. В Україні поки немає такої можливості, моніторити роботу мозку можна лише за допомогою енцефалограми, а це незручно і не виправдано, бо апарат не завжди може показати бажані результати. Однак у майбутньому, якщо у державі зміниться ставлення до наукової сфери, такі дослідження допоможуть зрозуміти принципи, за якими певний контент запам'ятовується і привертає увагу, а також захиститися від негативного впливу.

Отже, дигіталізація суспільства має не лише негативні наслідки для дітей. Вона позитивно позначається на засвоєнні нових знань та застосуванні їх на практиці, на соціалізації дітей і на рівні їхньої пристосованості до викликів сучасного світу. Батькам і вчителям треба лише навчитися правильно використовувати процес оцифровування інформації.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Цимбаленко Є. Реорганізація масовокомунікативної глобалізації / Є. С. Цимбаленко // Інформаційне суспільство. — Випуск 10. — Липень-грудень. — 2009. — С. 59–63.



2. *Плотникова О. А., Труфанова В. П.* Влияние средств массовой информации на развитие личности ребёнка // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки: Электронный сборник статей по материалам XVII студенческой международной научно-практической конференции. — Новосибирск: СибАК, 2014 — № 2 (17). — С. 209–216.
3. *Ward S.* Detecting abnormal auditory behaviours in infancy: the relationship between such behaviours and linguistic development. *British J. of Comm.* — 1984. — Vol. 19. — P. 237–251.
4. *Jennifer L. Vriend, Davidson F., Corkum P.V., Rusak B., Chambers C., McLaughlin E. N.*, Manipulating Sleep Duration Alters Emotional Functioning and Cognitive Performance in Children // *Journal of Pediatric Psychology*. — Dalhousie, 2013. — *Journal of Pediatric Psychology*, № 38 (10), pp. 1058–1069.
5. *YouTube* запустив окрему версію для дітей [Електронний ресурс] // *Media Sapiens*. — Режим доступу : [http://osvita.mediasapiens.ua/mediaprosvita/kids/youtube\\_zapustiv\\_okremu\\_versiyu\\_dlya\\_ditey/](http://osvita.mediasapiens.ua/mediaprosvita/kids/youtube_zapustiv_okremu_versiyu_dlya_ditey/)
6. *14 інструментів* батьківського контролю в онлайні: додатки, браузері, програми [Електронний ресурс] // *Media Sapiens*. — Режим доступу : [http://osvita.mediasapiens.ua/mediaprosvita/kids/14\\_instrumentiv\\_batkivskogo\\_kontrolyu\\_v\\_onlayni\\_dodatki\\_brauzeri\\_programi](http://osvita.mediasapiens.ua/mediaprosvita/kids/14_instrumentiv_batkivskogo_kontrolyu_v_onlayni_dodatki_brauzeri_programi).
7. *Learning.ua* [Електронний ресурс] : [Інтернет-портал]. — Електронні дані. — [Київ : ТОВ «КідУнівер», 2016-17]. — Режим доступу : <https://www.learning.ua/> (дата звернення 10.10.2017). — Назва з екрана.
8. *Євтухова Т. А.* Формування особистості дитини у сучасному медіа просторі: соціально-філологічний аспект / Т. А. Євтухова // *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки*. — 2013. — № 13 (1). — С. 6–12. — Режим доступу : [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup\\_2013\\_13\(1\)\\_\\_3](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup_2013_13(1)__3) (дата звернення 10.10.2017). — Назва з екрана.
9. *Дронова О. О.* Проблема художньо-естетичного розвитку дітей дошкільного віку у сучасному медіа-просторі / О. О. Дронова // *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки*. — 2013. — № 13 (1). — С. 85–95. — Режим доступу : [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup\\_2013\\_13\(1\)\\_\\_15](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup_2013_13(1)__15) (дата звернення 10.10.2017). — Назва з екрана.
10. *Соцмережі* знижують успішність підлітків — дослідження [Електронний ресурс] // *Media Sapiens*. — Режим доступу : <http://osvita.mediasapiens>.

- ua/mediaprosvita/research/sotsmerezhi\_znizhuyut\_uspishnist\_pidlitktiv\_doslidzhennya/ (дата звернення 10.10.2017). — Назва з екрана.
11. Матвеева Н. А. Влияние телевидения на формирование ценностных ориентаций подростков и пути преодоления его негативных последствий // Научная библиотека диссертаций и авторефератов disserCat, 2010 г. — 254 с. — Режим доступа : <http://www.dissercat.com/content/vliyanie-televideniya-na> (дата звернення 10.10.2017). — Назва з екрана.
  12. Пархомчук Г. Дети и телевизор: пути решения проблемы. Москва, 2009. — 63 с. — Христианский форум. — Режим доступа : <http://christianskii.forum2x2.ru/t112-topic> (дата звернення 10.10.2017). — Назва з екрана.
  13. Дроздов О. Ю. Агрессивное телевидение: социально-психологический анализ феномена. // СоцИс. — 2001. — № 8 — С. 62–68.

## REFERENCES

1. Tsymbalenko Ye. (2009), „Reorganization of mass communicative globalization”, Information society, Vol. 10, pp. 59–63.
2. Plotnykova O. A. and Trufanova W. P. (2014), „The influence of the media on the development of the personality of the child”, Scientific community of students of the XXI century, Proceedings of the XVII student international scientific-practical conference, Novosibirsk, SybAK, Vol. 2, pp. 209–216.
3. Ward S. (1984), „Detecting abnormal auditory behavior in infancy: the relationship between such behaviors and linguistic development”, British J. of Comm., Vol. 19, pp. 237–251.
4. Jennifer L. Vriend, Davidson F., Corkum P. V., Rusak B., Chambers C. and McLaughlin E. N. (2013), „Manipulating Sleep Duration Alters Emotional Functioning and Cognitive Performance in Children”, Journal of Pediatric Psychology, Dalhousie, Vol. 38 (10), pp. 1058–1069.
5. Media Sapiens (2015), YouTube has launched a separate version for children, available at : [http://osvita.mediasapiens.ua/mediaprosvita/kids/youtube\\_zapustiv\\_okremu\\_versiyu\\_dlya\\_ditey/](http://osvita.mediasapiens.ua/mediaprosvita/kids/youtube_zapustiv_okremu_versiyu_dlya_ditey/) (accessed 24 February 2015).
6. Media Sapiens (2016), 14 parental control tools online: applications, browsers, programs, available at: [http://osvita.mediasapiens.ua/mediaprosvita/kids/14\\_instrumentiv\\_batkivskogo\\_kontrolyu\\_v\\_onlayni\\_dodatki\\_brauzeri\\_programi/](http://osvita.mediasapiens.ua/mediaprosvita/kids/14_instrumentiv_batkivskogo_kontrolyu_v_onlayni_dodatki_brauzeri_programi/) (accessed 13 July 2016).
7. Learning.ua [Internet portal], Electronic data: Kyiv, Ltd. «KidUniver», 2016–2017, available at : <https://www.learning.ua/> (accessed 10.10.2017).

8. *Yevtukhova T. A.* (2013), „Formation of the child's personality in modern mediaspace: sociological and philological aspect”, Herald of Taras Shevchenko National University of Lugansk, Pedagogical sciences, Vol. 13 (1), pp. 6–12, available at: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup\\_2013\\_13\(1\)\\_3](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup_2013_13(1)_3).
9. *Dronova O. O.* (2013), „The problem of artistic and aesthetic development of preschool children in the modern media space” of Taras Shevchenko National University of Lugansk, Pedagogical sciences, Vol. 13 (1), pp. 85–95, available at: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup\\_2013\\_13\(1\)\\_15](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup_2013_13(1)_15).
10. *Media Sapiens* (2016), Social networks reduce adolescents' progress — research, available at: [http://osvita.mediasapiens.ua/mediaprosvita/research/sotsmerezhi\\_znizhuyut\\_uspishnist\\_pidlitkiv\\_doslidzhennya/](http://osvita.mediasapiens.ua/mediaprosvita/research/sotsmerezhi_znizhuyut_uspishnist_pidlitkiv_doslidzhennya/) (accessed 9 August 2016).
11. *Matveeva N. A.* (2010), „The influence of television on the formation of value orientations of adolescents and ways to overcome its negative consequences”, Scientific library of dissertations and author's abstracts disserCat, available at: <http://www.dissercat.com/content/vliyanie-televideniya-na>.
12. *Parhomchuck H.* (2009), Children and TV: ways to solve the problem, Moscow, Christian Forum, available at : <http://christianskii.forum2x2.ru/t112-topic>.
13. *Drozdow O. Yu.* (2001), „Aggressive television: socio-psychological analysis of the phenomenon”, SocIs, Vol. 8, pp. 62–68.

*Стаття надійшла до редакції 17.10.2017.*

*Received 17.10.2017.*